

# **TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA**

## **ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

**IES Enrique Nieto. Curso 22-23**

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN AL MÓDULO .....	pág. 3
2. OBJETIVOS GENERALES DE CICLO A LOS QUE CONTRIBUYE EL MÓDULO ..... 4	pág. 4
3. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS AL MÓDULO .....	pág. 6
4. SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS CON SUS RESPECTIVOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS FORMATIVOS .....	pág. 8
5. TEMPORALIZACIÓN .....	pág. 15
6. ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS .....	pág. 16
7. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS .....	pág. 16
• Estrategias metodológicas	
• Tipos de actividades	
• Materiales y recursos didácticos	
• Otros recursos humanos	
• Medidas para la atención a la diversidad y NEAE	
• Actividades complementarias y extraescolares	
8. PROCESO DE EVALUACIÓN .....	pág. 18
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 19 .....	pág. 19



## 1. INTRODUCCIÓN AL MÓDULO

<b>Ciclo formativo</b>	Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva
<b>Normativa que regula el título</b>	Real Decreto 653/2017, de 23 de junio; Orden de 16 de julio de 2018
<b>Créditos ECTS</b>	9
<b>Código</b>	1123
<b>Profesor/a</b>	Víctor Hugo Alcaide Pérez

Las personas que obtienen este título ejercen su actividad profesional tanto en el ámbito público, administración general, autonómica o local, como en entidades de carácter privado, grandes, medianas o pequeñas empresas que ofrezcan servicios de enseñanza deportiva, acondicionamiento físico, inclusión sociodeportiva y recreación.

Su actividad se desarrolla en las áreas de la animación social, la enseñanza físico-deportiva en diferentes contextos y edades, la animación turística y las actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil, ocupándose de la planificación, organización, dinamización y evaluación de las actividades.

Este módulo profesional contiene formación necesaria para desempeñar las funciones de organización de la intervención, dirección/supervisión, intervención/ejecución, evaluación de la intervención, promoción y difusión, coordinación/mediación, gestión de la calidad y administración de instalaciones deportivas convencionales y no convencionales, en el entorno natural, así como en instalaciones turísticas, tales como hoteles, balnearios, campamentos para turismo y ciudades de vacaciones.

El perfil profesional se identifica por la polivalencia y la capacidad para desempeñar sus funciones en el ámbito de los servicios sociales respondiendo al cambio de tendencia que ha experimentado la práctica de la actividad física y deportiva en nuestra sociedad, tal y como recoge el libro blanco sobre el deporte de la Comisión Europea y las sucesivas encuestas de hábitos deportivos de la población española.

Los contenidos a trabajar parten de las competencias que debe alcanzar el profesional, razón por la cual, la relación entre la formación y la realidad laboral debe ser muy estrecha. Estos contenidos deben proporcionar al alumnado los conceptos teóricos y procedimentales necesarios y al mismo tiempo fomentar las actitudes asociadas a la cualificación profesional correspondiente.

En cuanto a la concepción pedagógica se sigue el modelo constructivista propuesto en la normativa educativa vigente. Desde esta perspectiva debe trabajarse para fomentar la elaboración progresiva de los conocimientos por parte del alumnado y es necesario que los contenidos que se tratan se consoliden adecuadamente identificando cuáles son los elementos clave y profundizando en ellos.

Para finalizar, destacamos la especial atención que recibirá el tratamiento de la igualdad de género y el fomento de la coeducación durante todo el proceso.

## **2. OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO A LOS QUE CONTRIBUYE EL MÓDULO**

La formación del módulo contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales del ciclo formativo:

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- b) Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo que repercutan en la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances del sector para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información en el tratamiento de las variables, para desarrollar y registrar el plan de evaluación.
- d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse en la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- e) Organizar los recursos humanos y materiales disponibles, previendo acciones para la promoción, desarrollo y supervisión, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- f) Aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con el tipo de datos que se pretende obtener, para evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas que participan en los programas de animación sociodeportiva.
- h) Establecer los elementos de la programación, los recursos y las estrategias metodológicas de intervención, relacionándolos con las características de los potenciales colectivos implicados, para programar las actividades de inclusión sociodeportiva.
- i) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.
- j) Valorar la participación de los distintos mecanismos implicados en la práctica de actividades físicas, diferenciando los grados de intensidad y de dificultad para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos.
- k) Analizar los componentes o requerimientos físicos, psíquicos y sociales de diferentes actividades físicas, relacionándolos con los objetivos de la inclusión social, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión.
- l) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.
- n) Aplicar técnicas de intervención social, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de construcción de redes de

relación, de inclusión y de participación, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de las actividades de inclusión sociodeportiva.

ñ) Aplicar técnicas de animación, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las estrategias recreativas, entre otros, para dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos.

o) Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.

q) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.

r) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.

s) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

u) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.

v) Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.

w) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todas las personas».

x) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

y) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.

z) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

### **3. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS AL MÓDULO**

La formación del módulo contribuye a alcanzar las siguientes competencias del título:

- a) Elaborar proyectos de animación sociodeportiva a partir del análisis de las características del entorno, incorporando las últimas tendencias de este campo profesional y, en su caso, las propuestas de mejora extraídas del seguimiento de otros proyectos anteriores, aprovechando las convocatorias institucionales.
- b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.
- c) Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para la promoción, desarrollo y supervisión del mismo.
- d) Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación sociodeportiva, tratando los datos de modo que sirvan en el planteamiento y retroalimentación de los programas.
- e) Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y de implementos y juegos, en función de los participantes, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología didáctica y de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.
- f) Programar las actividades de inclusión sociodeportiva en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de intervención más apropiada.
- g) Programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos, en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.
- h) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones.
- i) Diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- l) Dirigir y dinamizar las actividades de inclusión sociodeportiva programadas, adaptándolas a la dinámica de la actividad y del grupo.
- m) Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.
- n) Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos.

- o) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- p) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- q) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- r) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- s) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- t) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todas las personas», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.
- u) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.
- v) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.



**4. SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS CON SUS RESPECTIVOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS FORMATIVOS**

**Unidad Didáctica 1. Contextualización del ocio y el tiempo libre**

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
<p><b>1.</b> Planifica proyectos de ocio y tiempo libre, relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.</p>	<p><b>a)</b> Se han valorado los contextos de intervención en el ocio y tiempo libre.</p> <p><b>b)</b> Se han caracterizado los principios de la animación en el ocio y tiempo libre.</p> <p><b>c)</b> Se han establecido las bases de la educación en el tiempo libre.</p> <p><b>d)</b> Se ha adecuado el proyecto de ocio y tiempo libre a las necesidades de las personas usuarias.</p> <p><b>e)</b> Se han valorado estrategias para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p><b>f)</b> Se han seleccionado los equipamientos y recursos para los proyectos de ocio y tiempo libre.</p> <p><b>g)</b> Se han identificado las funciones y el papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p><b>h)</b> Se ha justificado la importancia de la intencionalidad educativa en el ocio y tiempo libre.</p>
<b>Contenidos básicos</b>	
<p><b>1.</b> Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ocio y tiempo libre.</li> <li>- Pedagogía del ocio.</li> <li>- Fundamentos pedagógicos de la educación en el tiempo libre.</li> <li>- Ocio inclusivo. La ocupación del tiempo libre en las personas con discapacidad.</li> <li>- Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre para colectivos específicos.</li> <li>- Metodología de la animación de ocio y tiempo libre. Estrategias y técnicas.</li> <li>- Análisis de recursos y equipamientos de ocio y tiempo libre. Centros de ocio y tiempo libre.</li> <li>- El papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Dinamización y coordinación de actividades de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores.</li> </ul>	

## Unidad Didáctica 2. Actividades lúdicas de ocio y tiempo libre

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
<p>2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos así como la normativa en materia de prevención y seguridad.</p>	<p>a) Se han identificado los principios de la pedagogía del juego.</p> <p>b) Se han identificado los tipos y pautas de evolución del juego.</p> <p>e) Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p>f) Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo.</p> <p>g) Se ha argumentado el valor educativo del juego.</p>
<p>3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.</p>	<p>b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.</p> <p>d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.</p> <p>e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.</p> <p>f) Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.</p>
Contenidos básicos	
<p><b>2. Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedagogía del juego. El valor educativo del juego.</li> <li>- El juego.</li> <li>- Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Tipos de actividades lúdicas.</li> </ul> <p><b>3. Implementación de actividades de ocio y tiempo libre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos para el desarrollo de las habilidades sociales e intelectuales.</li> <li>- Juegos para el desarrollo motor de la persona.</li> </ul>	

### Unidad Didáctica 3. Organización de los materiales y espacios para la actividad lúdica

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
<p>2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos así como la normativa en materia de prevención y seguridad.</p>	<p>c) Se han seleccionado espacios, recursos y materiales para el desarrollo de actividades lúdicas.</p> <p>d) Se han establecido criterios para la organización de espacios y materiales.</p> <p>e) Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p>f) Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo.</p>
<p>5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.</p>	<p>a) Se han seleccionado los indicadores que hay que seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p>b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.</p> <p>c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p>d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.</p> <p>e) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.</p> <p>f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.</p> <p>g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.</p> <p>h) Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.</p>
<b>Contenidos básicos</b>	
<p><b>2. Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El juguete.</li> <li>- Espacios de juego.</li> <li>- Recursos lúdicos.</li> <li>- Organización de espacios de ocio.</li> <li>- Organización y selección de materiales para las actividades de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Prevención y seguridad en espacios de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de ocio y tiempo libre.</li> </ul>	

**5. Desarrollo de actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre:**

- Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.
- Técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.
- Indicadores de evaluación.
- Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento.
- Elaboración de memorias e informes.
- Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.
- Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.

**Unidad Didáctica 4. Actividades de expresión**

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.</li><li>b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.</li><li>c) Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.</li><li>d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.</li><li>e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.</li><li>f) Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.</li><li>g) Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad de las personas usuarias.</li></ul>
5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se han seleccionado los indicadores que hay que seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.</li><li>b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.</li><li>c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.</li><li>d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.</li><li>e) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.</li><li>f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.</li><li>g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.</li><li>h) Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.</li></ul>

## Contenidos básicos

### 3. Implementación de actividades de ocio y tiempo libre:

- Animación y técnicas de expresión.
- Creatividad, significado y recursos.
- Aplicación de técnicas para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual.
- Realización de actividades para el desarrollo de la expresión.
- Los talleres en la educación del tiempo libre.
- Aplicaciones de los recursos audiovisuales e informáticos en la animación de ocio y tiempo libre.
- Diseño de actividades para el ocio y tiempo libre, a partir de recursos y técnicas expresivas.
- Adecuación de los recursos expresivos a las diferentes necesidades de los usuarios.
- Diseño de actividades de ocio y tiempo libre normalizadas para personas con discapacidad.

### 5. Desarrollo de actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre:

- Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.
- Técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.
- Indicadores de evaluación.
- Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento.
- Elaboración de memorias e informes.
- Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.
- Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.

## Unidad Didáctica 5. Actividades de ocio y tiempo libre en el entorno natural

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se ha valorado la importancia de la educación medioambiental a través de las actividades de ocio y tiempo libre.</li><li>b) Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.</li><li>c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.</li><li>d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural.</li><li>e) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.</li><li>f) Se han identificado los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades en el medio natural.</li><li>g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.</li></ul>

### Contenidos básicos

#### 4. Realización de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural:

- Educación ambiental.
- Marco legislativo en las actividades al aire libre.
- Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural.
- Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural
- Técnicas de descubrimiento del entorno natural.
- Análisis y aplicación de recursos de excursionismo.
- Actividades de orientación en el medio natural.
- Rutas y campamentos.
- Juegos y actividades medioambientales.
- Ecosistema urbano.
- Coordinación de los/as técnicos/as a su cargo.

### Unidad Didáctica 6. Planificación y organización de actividades de ocio y tiempo libre en la naturaleza

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
<p>4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.</p>	<p>c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.</p> <p>d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural.</p> <p>e) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.</p> <p>f) Se han identificado los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades en el medio natural.</p> <p>g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.</p> <p>h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.</p>
<p>5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de</p>	<p>a) Se han seleccionado los indicadores que hay que seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p>b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.</p> <p>c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.</p> <p>d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.</p> <p>e) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.</p> <p>f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.</p>

mejora.	<p><b>g)</b> Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.</p> <p><b>h)</b> Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.</p>
<b>Contenidos básicos</b>	
<p><b>4. Realización de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización y desarrollo de actividades para el medio natural.</li> <li>- Coordinación de los/as técnicos/as a su cargo.</li> <li>- Prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.</li> <li>- Situaciones de emergencia en el medio natural.</li> </ul> <p><b>5. Desarrollo de actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.</li> <li>- Indicadores de evaluación.</li> <li>- Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento.</li> <li>- Elaboración de memorias e informes.</li> <li>- Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.</li> <li>- Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.</li> </ul>	

## 5. TEMPORALIZACIÓN

<b>Calendario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fecha de inicio: 13 de septiembre de 2021</li> <li>• Fecha de finalización: 22 de junio</li> <li>• Fecha de actividades de evaluación-calificación:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 03 de diciembre de 2021 (1ª evaluación)</li> <li>- 18 de marzo de 2021 (2ª evaluación)</li> <li>- 13-17 de junio de 2021 (evaluación final)</li> </ul> </li> </ul>																																										
<b>Horario</b>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Lunes</th> <th>Martes</th> <th>Miércoles</th> <th>Jueves</th> <th>Viernes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>1ª</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <th>2ª</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <th>3ª</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <th>4ª</th> <td></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <th>5ª</th> <td style="background-color: red;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>6ª</th> <td style="background-color: red;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	1ª						2ª						3ª						4ª						5ª						6ª					
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes																																						
1ª																																											
2ª																																											
3ª																																											
4ª																																											
5ª																																											
6ª																																											
<b>Unidades didácticas</b>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;">Unidad didáctica</th> <th>% de horas destinadas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>UD 1. Contextualización del ocio y el tiempo libre.</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>UD 2. Actividades lúdicas de ocio y tiempo libre.</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>UD 3. Organización de materiales y espacios para la actividad lúdica.</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>UD 4. Actividades de expresión.</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>UD 5. Actividades de ocio y tiempo libre en el entorno natural.</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>UD 6. Planificación y organización de actividades de ocio y tiempo libre en la naturaleza.</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>Lengua inglesa</td> <td>44</td> </tr> </tbody> </table>	Unidad didáctica	% de horas destinadas	UD 1. Contextualización del ocio y el tiempo libre.	20	UD 2. Actividades lúdicas de ocio y tiempo libre.	22	UD 3. Organización de materiales y espacios para la actividad lúdica.	18	UD 4. Actividades de expresión.	20	UD 5. Actividades de ocio y tiempo libre en el entorno natural.	25	UD 6. Planificación y organización de actividades de ocio y tiempo libre en la naturaleza.	21	Lengua inglesa	44																										
Unidad didáctica	% de horas destinadas																																										
UD 1. Contextualización del ocio y el tiempo libre.	20																																										
UD 2. Actividades lúdicas de ocio y tiempo libre.	22																																										
UD 3. Organización de materiales y espacios para la actividad lúdica.	18																																										
UD 4. Actividades de expresión.	20																																										
UD 5. Actividades de ocio y tiempo libre en el entorno natural.	25																																										
UD 6. Planificación y organización de actividades de ocio y tiempo libre en la naturaleza.	21																																										
Lengua inglesa	44																																										



## 6. ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

Espacio	Días y horas semanales
Aula	Lunes, martes y jueves 1,5 horas (generalmente)
Pistas polideportivas del centro; Entorno próximo; Medio natural	1,5 horas (generalmente)

## 7. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

### Estrategias metodológicas:

- Construcción de aprendizajes significativos, partiendo de las experiencias previas del alumnado y planteando actividades de la vida real.
- Aprendizaje socializador favoreciendo la interacción profesor-alumno y entre los alumnos a través del trabajo en equipo.
- Aprendizaje basado en la actividad, el desarrollo de la autonomía, la indagación y la experimentación del alumnado.
- Funcionalidad de los aprendizajes para conseguir una orientación y sentido profesional.
- Individualización y atención a la diversidad del alumnado, adaptando los recursos y la metodología a las diferentes circunstancias.
- Información continua al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra, haciéndole ver sus posibilidades y las dificultades a superar.
- Apuesta por un desafío cognitivo que lleve al alumnado a reflexionar y justificar sus actuaciones, asociándola a la caracterización de contextos laborales reales.
- Fomento del uso de las TIC, potenciando el aprendizaje de habilidades asociadas a estas.
- Fomento de un estilo de vida saludable y de la práctica de actividad física habitual, haciendo consciente al alumnado del grado de consecución de dichos hábitos a través de la autoevaluación.

### Tipos de actividades:

- Iniciales: actividades de evaluación inicial, actividades de conocimiento grupal, visionado de vídeos, actividades motivacionales, etc.
- De desarrollo:
  - De demostración: docencia directa, visita de expertos, visionado de vídeos y asistencia a conferencias.
  - De investigación: búsqueda en la web, lectura de artículos y libros específicos.
  - De aplicación: actividades de clase, trabajos prácticos, exposición de trabajos proyectos de grupo y prácticas docentes.
  - De refuerzo y ampliación: actividades de recuperación, trabajos alternativos, técnicas de estudio, MOOC y programas individualizados.
- Complementarias y extraescolares: semanas temáticas, prácticas en centros escolares y deportivos concertados y colaboraciones externas.

- De evaluación: pruebas teóricas y prácticas, exposiciones orales, fichero de juegos, trabajos y prácticas simuladas sobre posibles animaciones socio-deportivas.

#### **Materiales y recursos didácticos:**

- Audiovisual: Equipo de música proyector, tableta digital y teléfono móvil.
- Didáctico impreso: Apuntes de la asignatura, Plantilla de ficha de juegos.
- Deportivo: específico de animación, material elaborado por el alumnado, material deportivo del departamento de Educación Física.

#### **Otros recursos humanos:**

- Antiguos alumnos que expongan su experiencia personal y profesional.
- Técnicos especialistas para profundizar en determinados temas.
- Voluntarios y asociaciones.
- Otros profesores del centro, de otros centros o de la universidad que ayuden a complementar la formación.

#### **Medidas para la atención a la diversidad y NEAE:**

- Individualización:
  - Adaptando los contenidos a los distintos ritmos de progresión personal y aprendizaje.
  - Ofreciendo alternativas y plazos flexibles en la entrega de trabajos.
  - Estableciendo unos contenidos mínimos y otros de ampliación para ajustarse a los diferentes niveles y motivaciones del alumnado.
  - Ofreciendo tutorías individualizadas de atención y orientación al alumno.
  - Adaptaciones metodológicas o ACI en caso necesario.
- Normalización: realización conjunta de las sesiones con el grupo clase, sin diferenciación alguna y sí ajustando su participación a sus posibilidades individuales.
- Inclusión: haciendo a todo el alumnado partícipe e integrando a los más rezagados o a aquellos que se incorporen más tarde, ofreciendo actividades de refuerzo y ampliación.
- Interacción: a través de diferentes formas de agrupamiento que fomenten la interrelación de todo el alumnado.

#### **Actividades complementarias y extraescolares:**

- Yincana/juegos de pistas en el entorno próximo.
- Carrera de orientación medio urbano y natural.
- Jornada de animación en la playa.
- Jornadas lúdico-deportivas en centros educación primaria y secundaria.
- Viaje de estudios para conocer empresas/ actividades relacionadas con el currículo

## 8. PROCESO DE EVALUACIÓN

La finalidad de la evaluación del módulo es la de estimar en qué medida se han adquirido los resultados de aprendizaje previstos en el currículum a partir de la valoración de los criterios de evaluación. Además, se valorará la madurez académica y profesional del alumnado y sus posibilidades de inserción en el sector productivo.

La idea de evaluación continua aparece ligada al principio constructivista del aprendizaje, en el sentido que han de proponerse, a lo largo del curso y con cierta frecuencia, actividades evaluables que faciliten la asimilación progresiva de los contenidos propuestos y las competencias a alcanzar. Y será esta evaluación continua la que va a determinar la evaluación final de los resultados conseguidos por el alumnado a la conclusión del proceso de aprendizaje. Se considerarán aspectos evaluables:

Exámenes y actividades teóricas	30%
Actividades diarias	15%
Trabajos prácticos y exposiciones	35%
Comportamiento, asistencia y nivel de participación	20%
<b>Observaciones:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Para que se valore la asistencia se debe participar de manera activa en el 80% o más de las prácticas, perdiendo el derecho a evaluación continua al alcanzar o superar el 20% de faltas de asistencia del total de horas lectivas</li><li>- Los trabajos son de carácter personal e intransferible, suponiendo la copia la pérdida total de puntuación en este apartado. Del mismo modo, la entrega de trabajos fuera del plazo fijado implica la no calificación de los mismos.</li><li>- Para la superación del módulo el alumnado debe obtener una calificación mínima teniendo en cuenta todos los criterios de calificación de 5 puntos sobre 10, alcanzando como mínimo en cada apartado o instrumento de evaluación citado una calificación igual o superior a 4.</li></ul>	

Ante la posibilidad de no superar la asignatura mediante su proceso ordinario, se contemplan las siguientes opciones:

- Alumnado que no supera puntualmente algún criterio y contenido básico: pruebas de contenido teórico-práctico en el periodo de evaluación final.
- Alumnado que pierda el derecho a evaluación continua: pruebas y trabajos de recuperación teórico-prácticos en el periodo de evaluación final y/o extraordinaria.
- Medidas generales de recuperación para repetidores y asignaturas pendientes: Los alumnos deberán asistir al módulo que tengan pendiente y realizar la evaluación de la misma manera que el resto de compañeros siempre que sea posible. En el caso de no poder asistir a las clases por incompatibilidad horario con segundo curso, tendrá sesiones

tutoriales con el profesor cada trimestre para determinar las actividades teórico-prácticas oportunas para la superación del módulo.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, B. (2014). Manual de montañero de caballería. UNED Costa Rica
- Comité de Senderos de la FEDME (2012). Manual de senderismo. [En línea] recuperado de <http://www.fedme.es/>
- Figueras, P., Aldave, S. y Rubio, O. (2020). Actividades de Ocio y Tiempo Libre. Editorial Altamar
- International Orienteering Federation (2004). Descripción de controles de carreras de orientación [En línea] recuperado de <https://orienteering.sport/>
- Martínez Moret, V. (2016). JuegosEF TOP 99.: Los mejores juegos de Educación Física. CreateSpace Independen Publishing Platform
- Muñoz, R. (2008). Manual de iniciación a la montaña. Sin editar
- Rodríguez Montes, J.L. (2019). Introducción a las actividades en el medio natural. Sin Editar
- Temprano, R. y González, F. (2018). Actividades de ocio y tiempo libre. Ed. Paraninfo SA
- Villar Bernardo, J.M. (2010). Manual de técnicas de acampada. Escuela Alarca